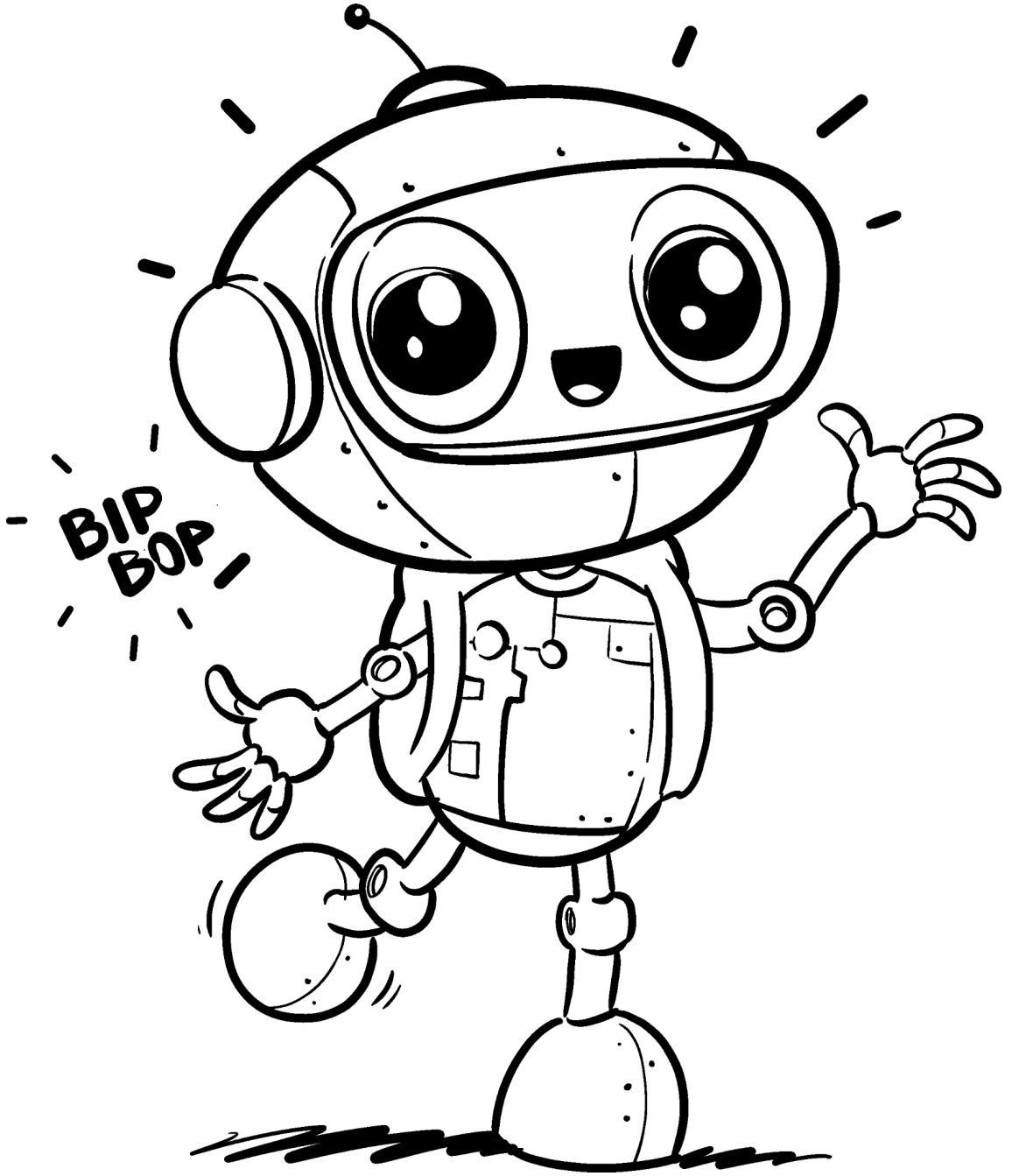


İlyazkyin

1

Robot Bipbop



ve Değişkenler

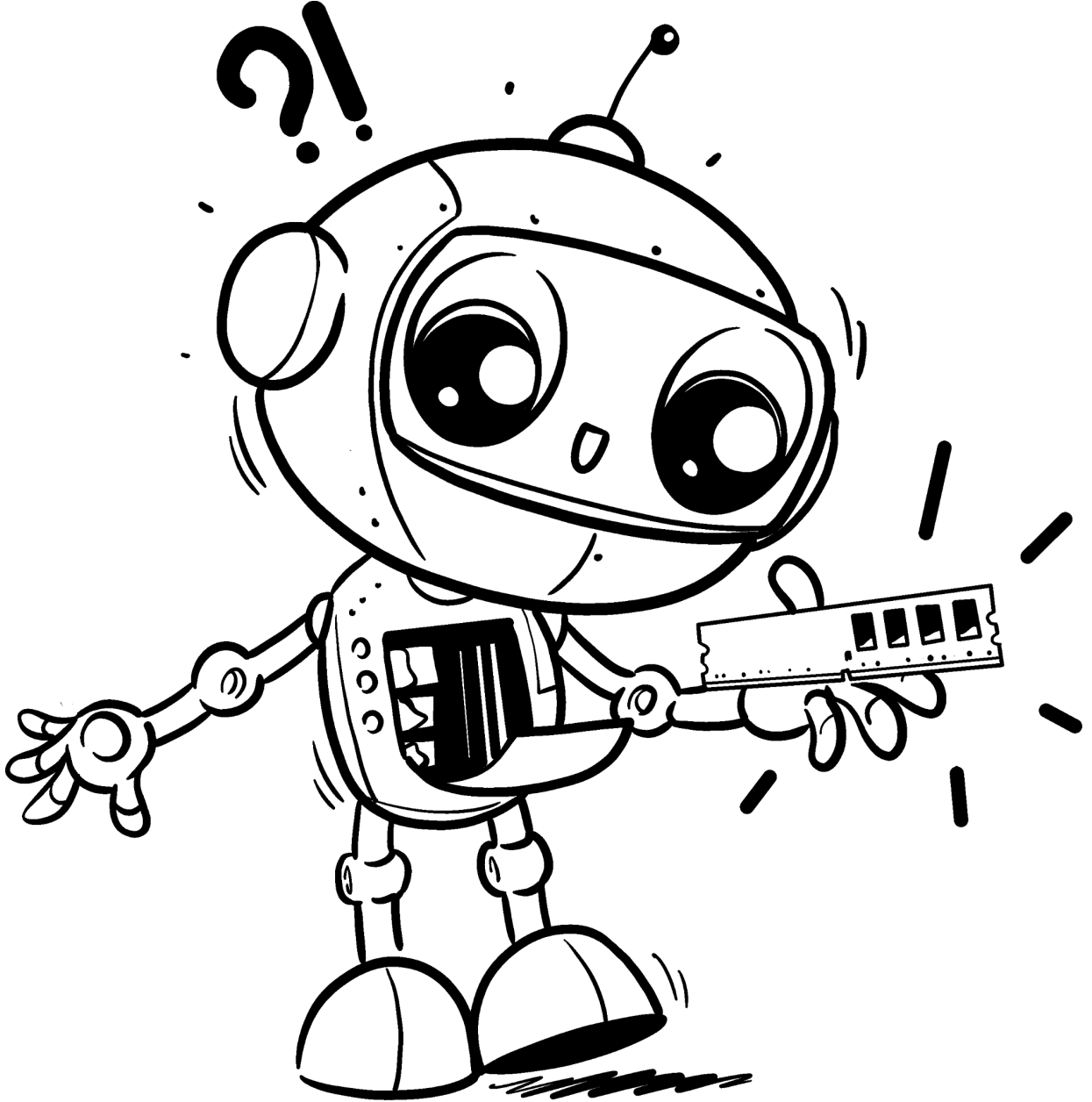
Robot Bipbop'un maceraları hakkında **ilk kitap**,
dünyayı keşfeden ve bilgisayarların ve robotların
yapısını öğrenen bir robottur.

Bu kitapta Bipbop, herhangi bir bilgisayarda
bulunan önemli bir cihaz olan rastgele erişimli
bellek (RAM) varlığını öğrenir ve iç yapısını
öğrenir.

Bir zamanlar bir
robot olan Bipbop yaşıyordu...

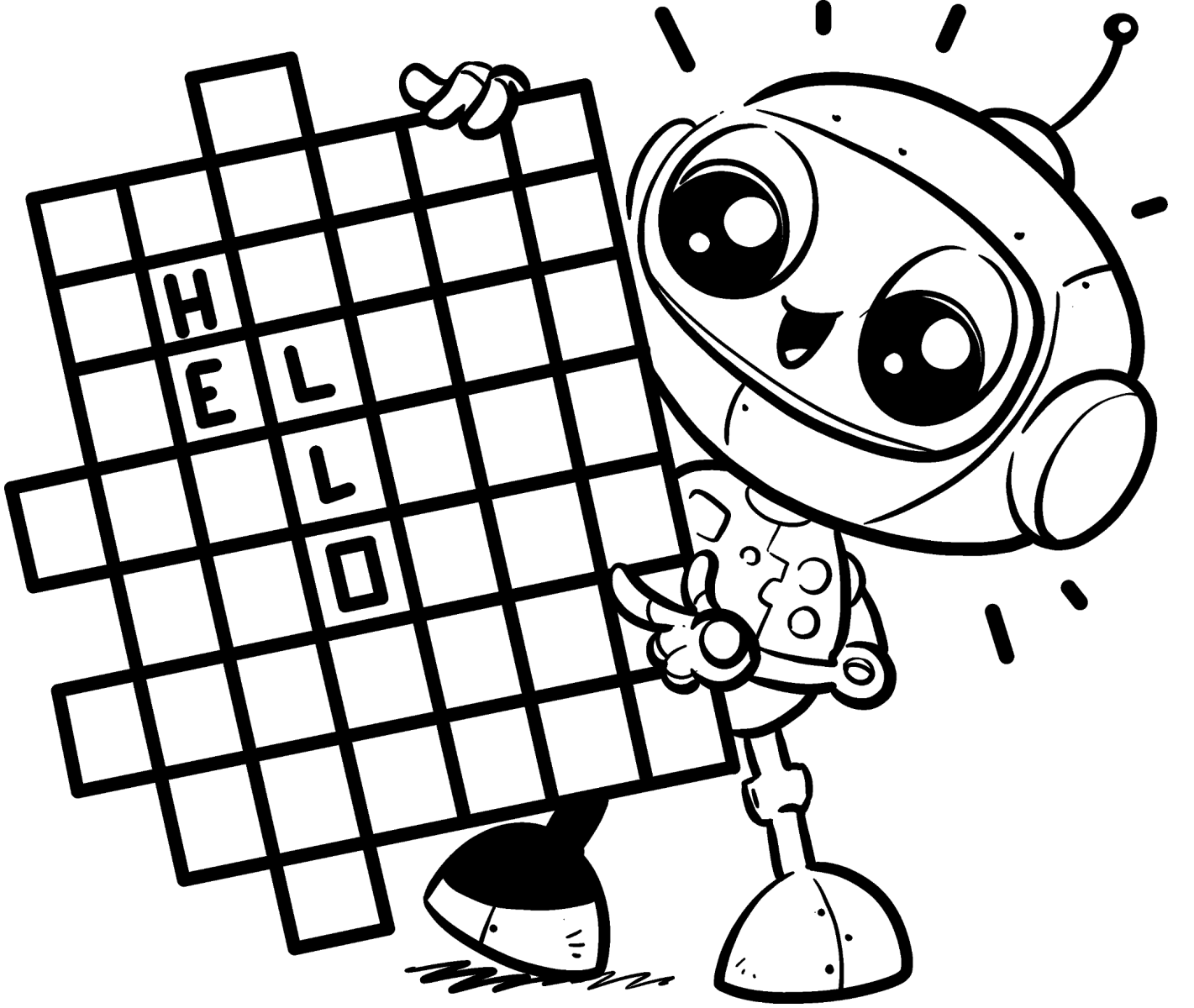
Bir g n, Bipbop i inde bir mikro ip oldu unu
  rendi:

Rastgele Eri im Belle i – RAM



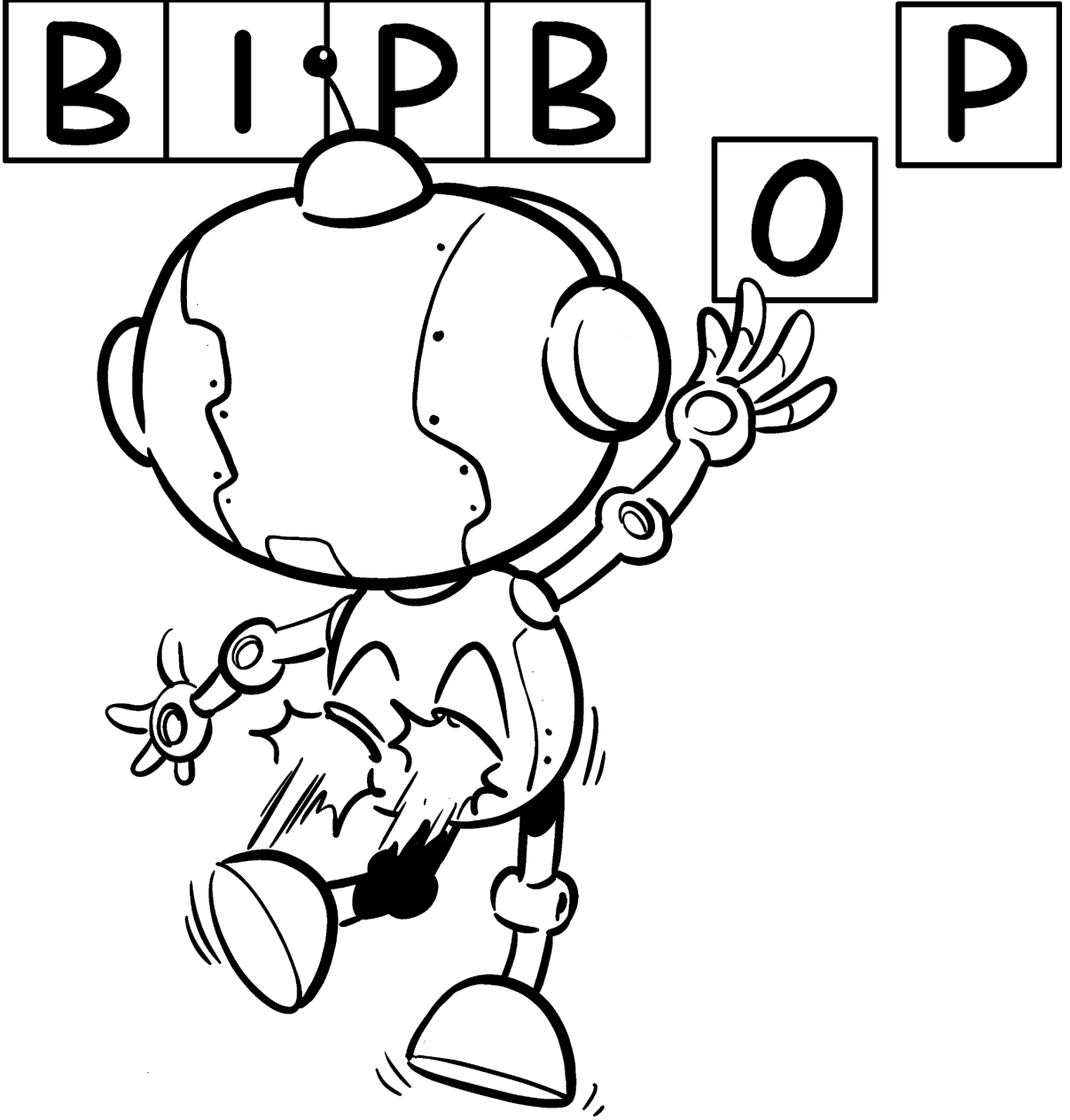
Random Access Memory – RAM

İçeride, rastgele erişimli bellek graf kağıdına veya bir tabloya benzer.



Çeşitli bilgi parçaları rastgele erişimli bellekte saklanabilir.

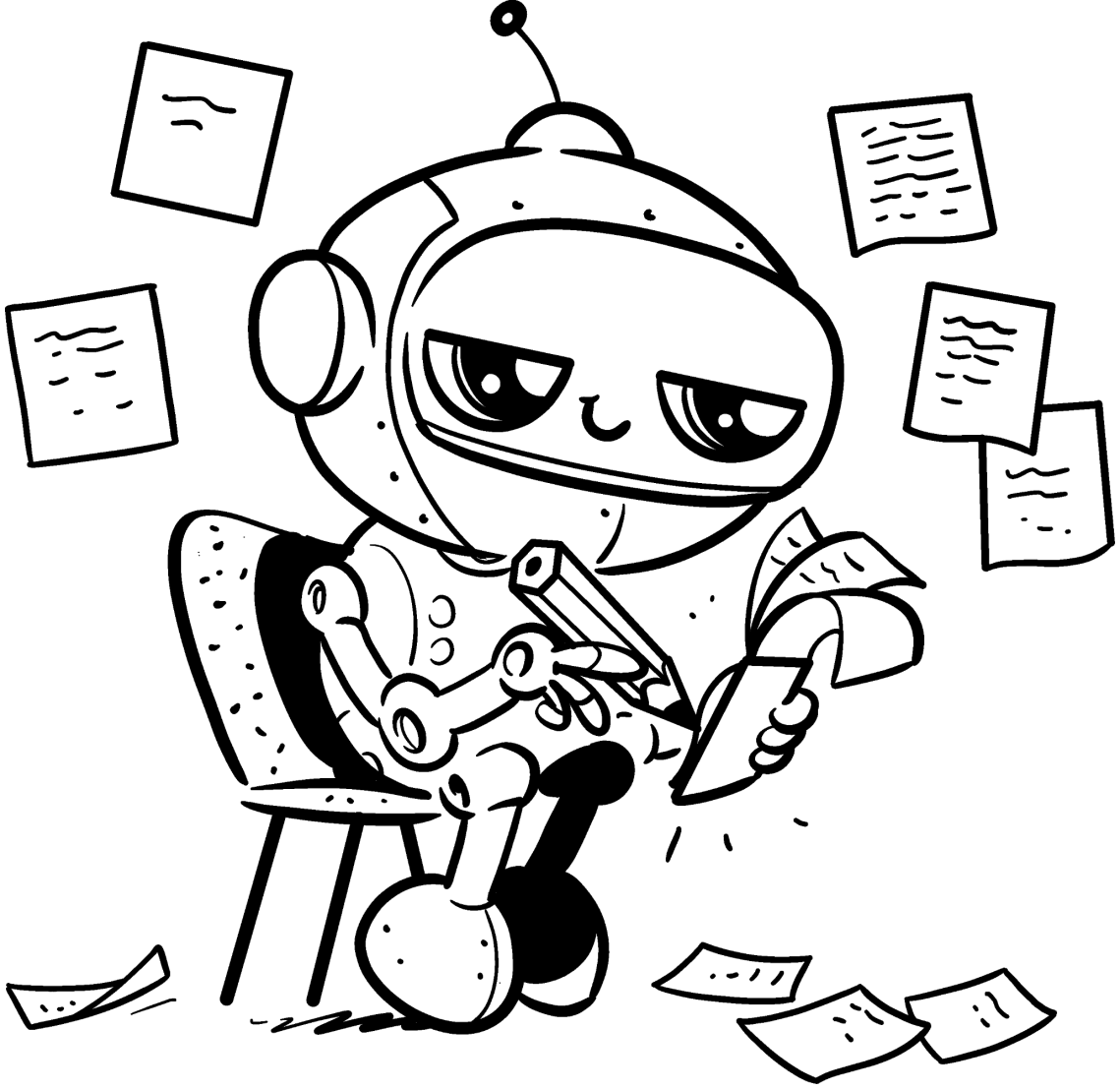
Genellikle, rastgele erişimli belleğin her hücreğine sadece bir rakam veya harf saklanabilir.



RAM'e birden çok harf içeren bir kelime yazmak için birkaç hücre kullanmak gerekir.

Çok basit!

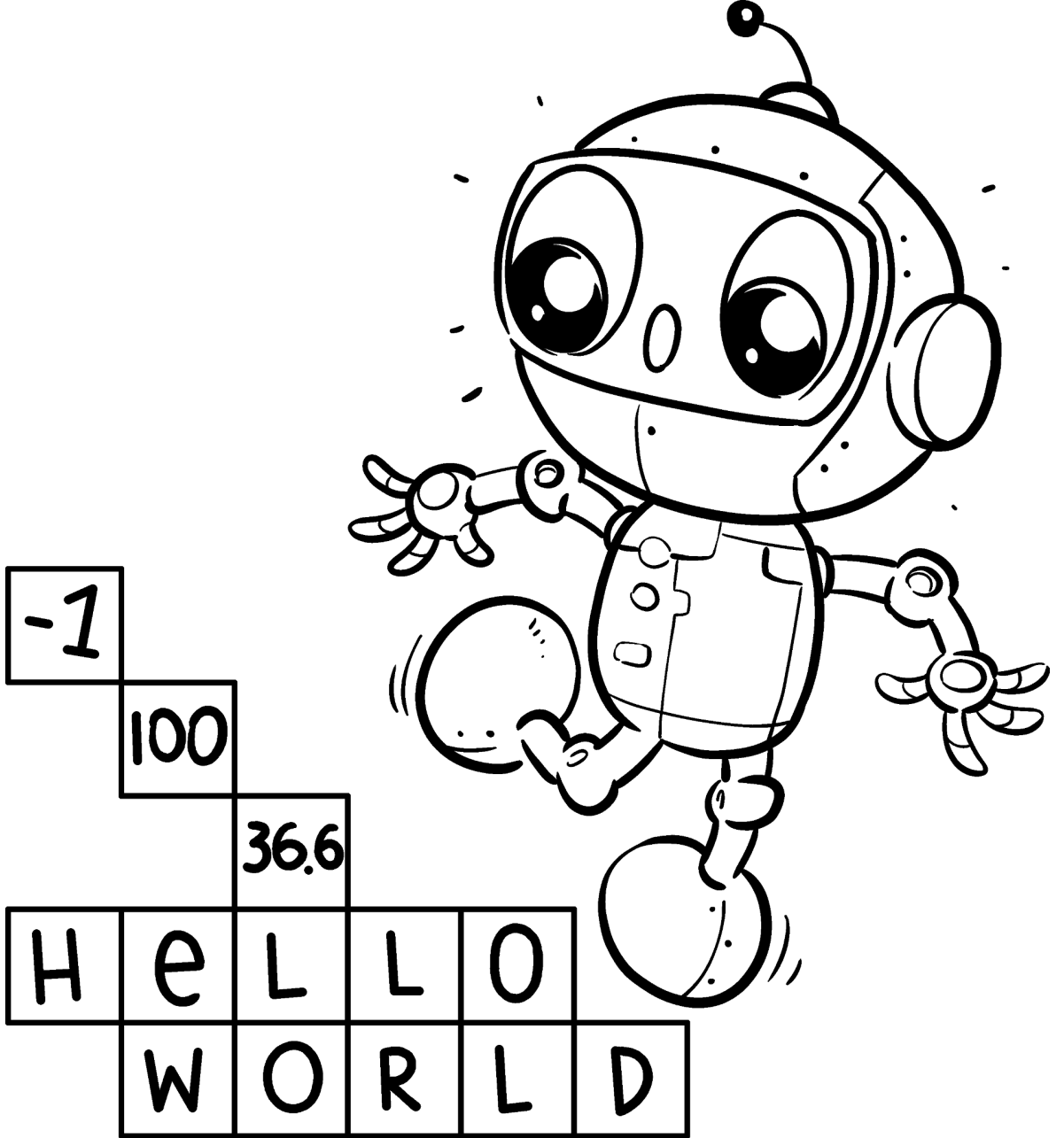
Robot Bipbop, çok önemli görevlerini çözerken harfler, sayılar, kelimeler ve ihtiyacı olan her şeyi yazmak için RAM'i bir taslak olarak kullanır.



RAM'de milyonlarca hücre vardır ve Bipbop, önemli ve ilginç görevlerini çözmek için ihtiyacı olan kadarını alabilir! Çok kullanışlı!

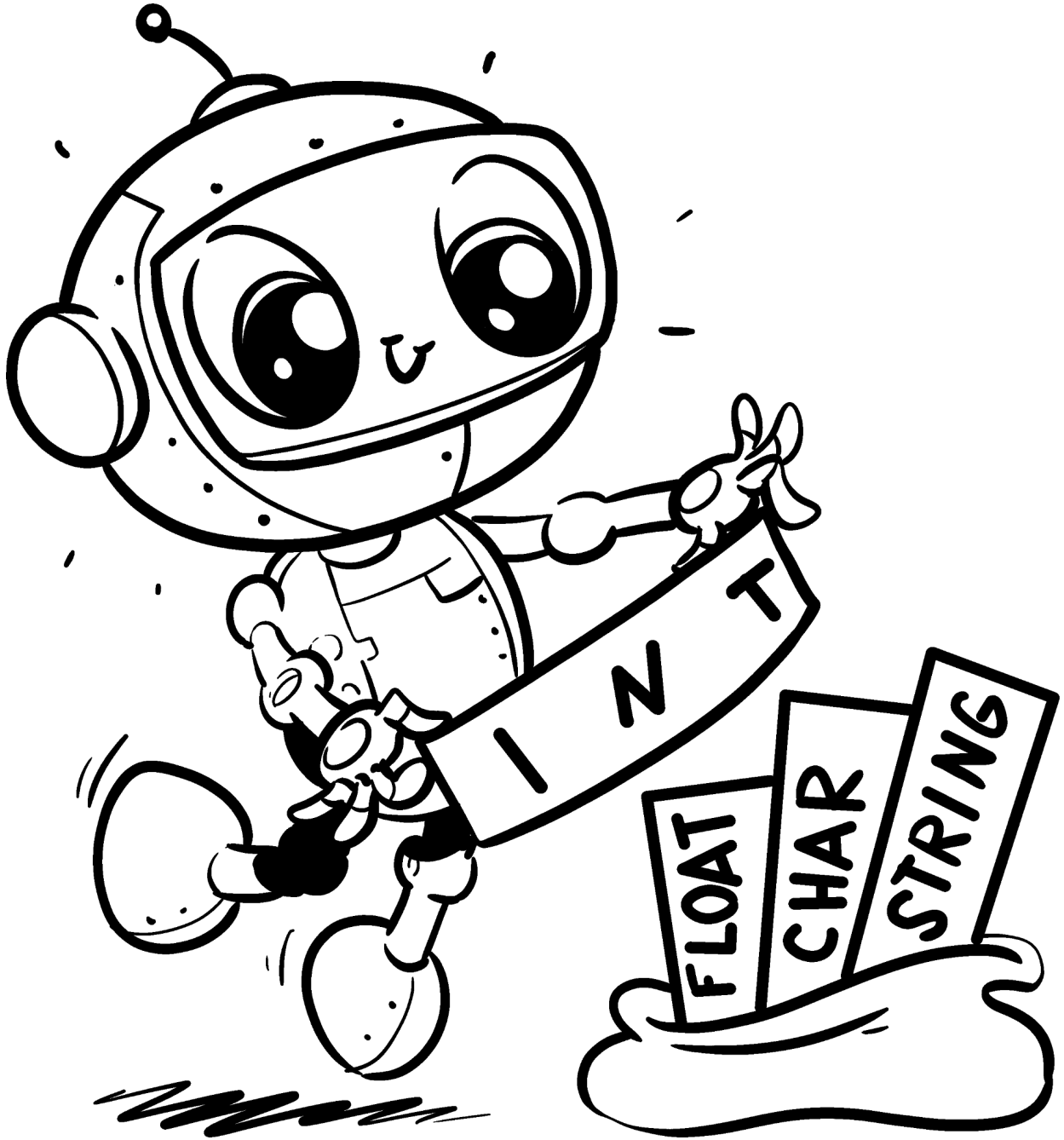
Bilgi saklamak için bir veya birkaç ardışık hücreye:

Değişken denir



Muhtemelen, değişken hücre içindeki bilginin değişebilir neden dolaydır.

Bipbop birkaç deęişken türünü bilir ve dikkatlice kullanır



INT — tam sayı

FLOAT — ondalık sayı

CHAR — harf

STRING — birkaç harften oluşan metin dizisi

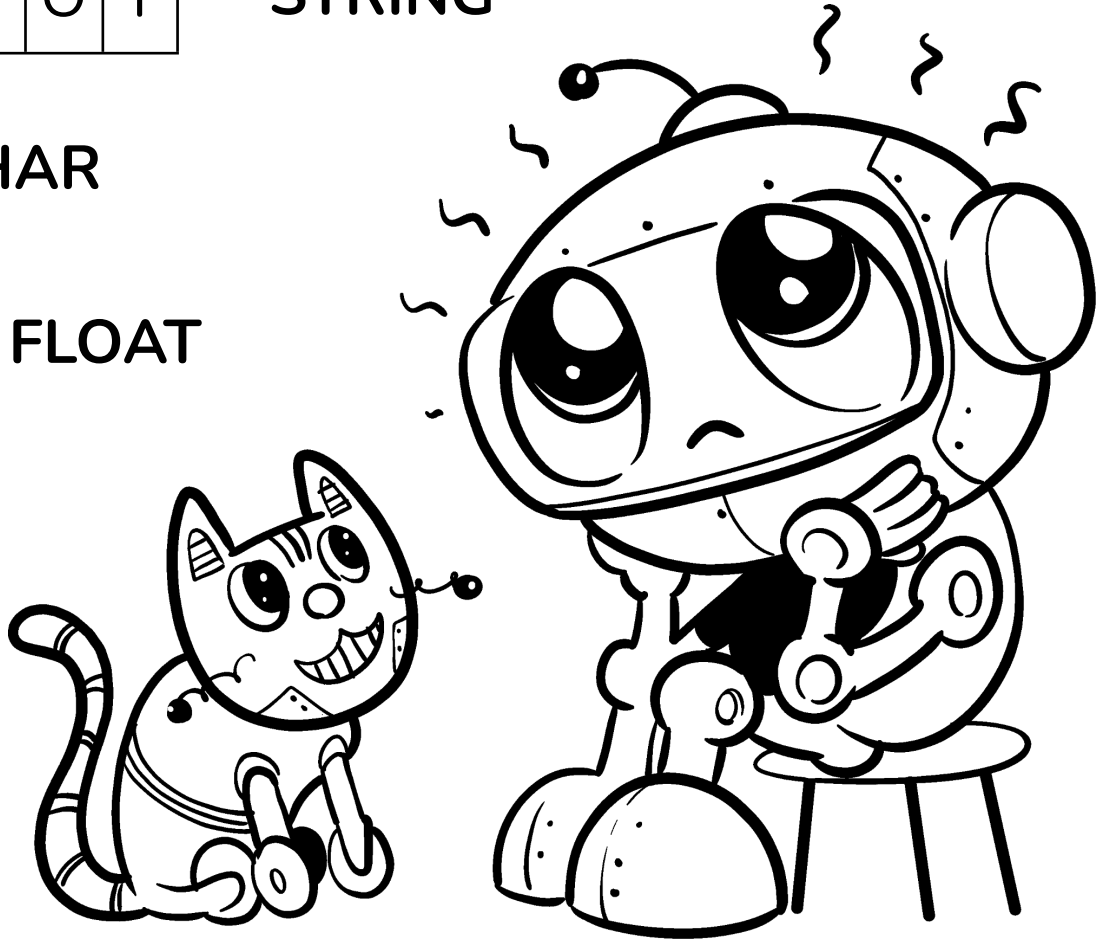
İşte Bipbop'un değişken türlerini tanımladığı gibi

36.6 — FLOAT

R O B O T — STRING

X — CHAR

99.8 — FLOAT



S U P E R — STRING

C A T — STRING

77 — INT

Başka bir değişkenle karıştırmamak için Bipbop hücrelere isimler verir ve türlerini belirtir.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| R | O | B | O | T |
|---|---|---|---|---|

 — **DV7**
STRING DV7 = "ROBOT"

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| B | I | P | B | O | P |
|---|---|---|---|---|---|

 — **BN3**
STRING BN3 = "BIPBOP"

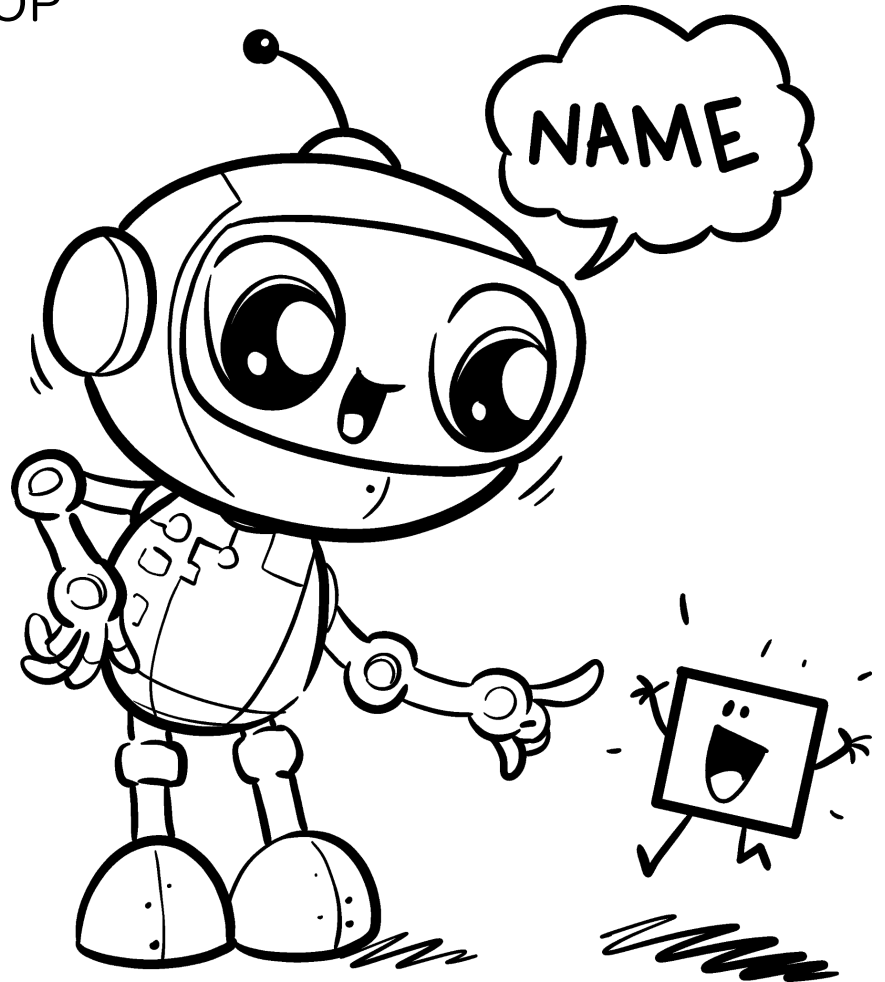
| |
|------|
| 36.6 |
|------|

 — **TMP5**
FLOAT TMP5 = 36.6

| |
|----|
| 10 |
|----|

 — **WX4**
INT WX4 = 10

| |
|---|
| A |
|---|

 — **FL14**
CHAR FL14 = "A"

Bipbop'un bunu nasıl yaptığını göz atın!
Görüldüğü kadarıyla hiçbir şey karmaşık değil!

İstenilen sonuçları elde etmek için Bipbop'un yığılan hücreleri işte böyle:

35.0 — LK4

H E L L O — A1

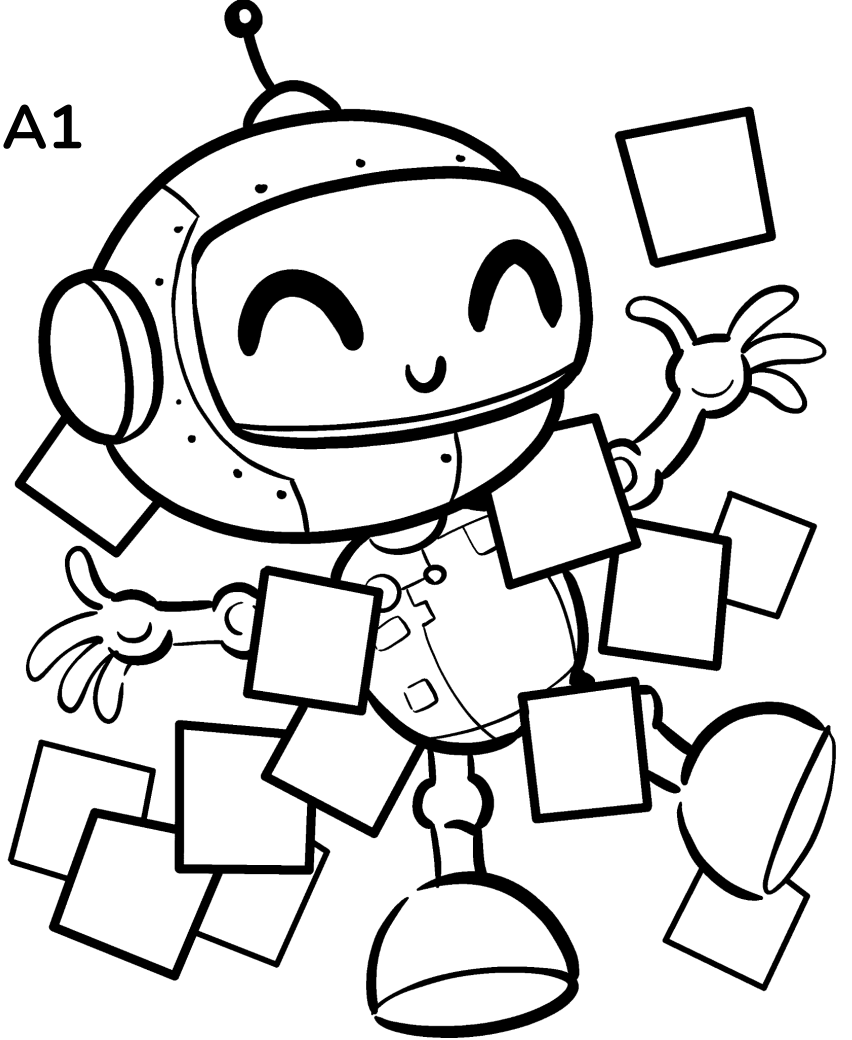
1.6 — AD26

R O B — NM1

_ — SP1

C A T — R4

O T — LW17



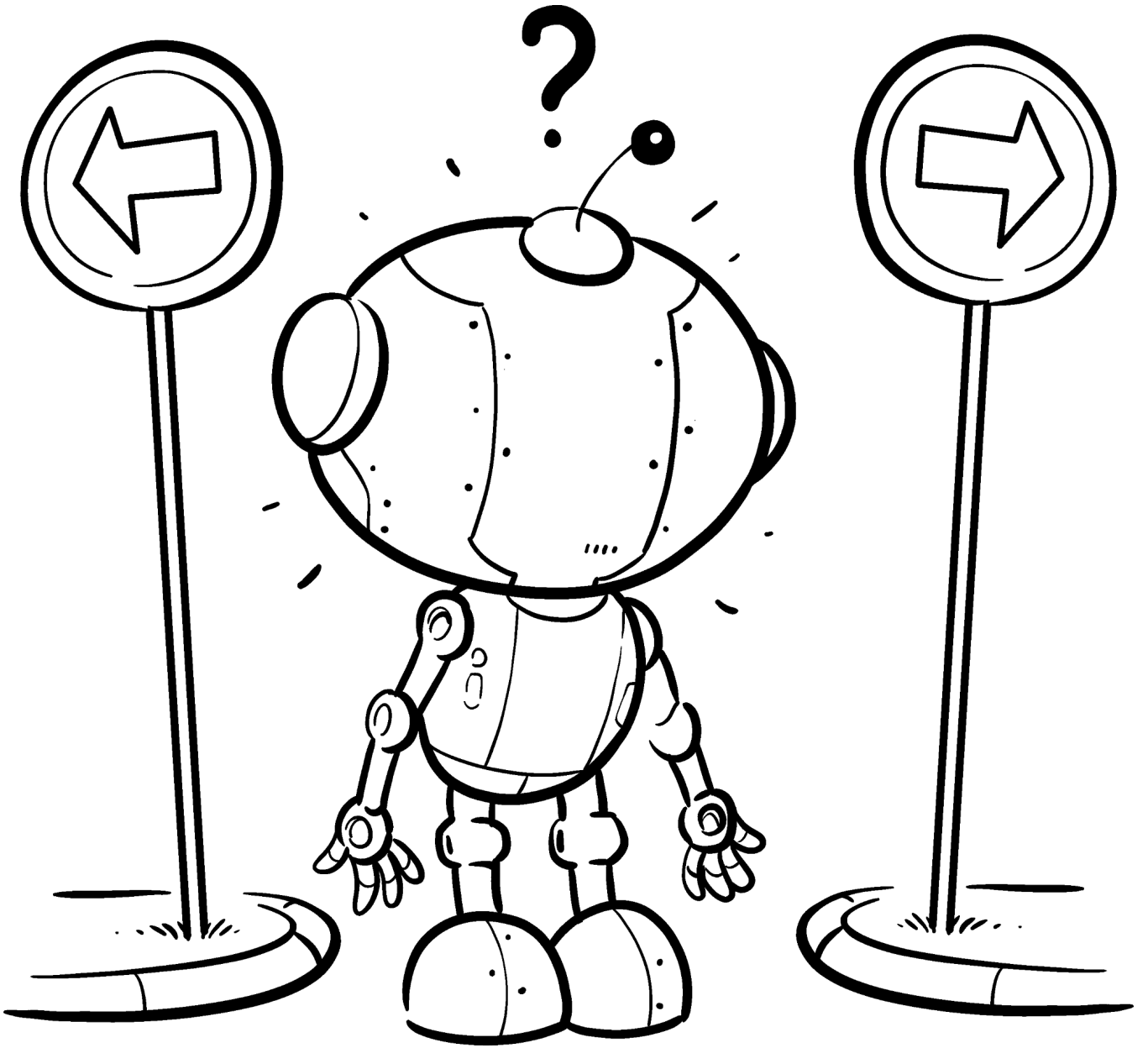
36.6 = LK4 + AD26

R O B O T = NM1 + LW17

H E L L O _ C A T = A1 + SP1 + R4

Matematikte işlemlerin soldan sağa yapılması alışılmış bir şeydir. Robotlar genellikle işlemleri tersine - sağdan sola doğru yaparlar.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4 | = | 2 | + | 2 |
|---|---|---|---|---|

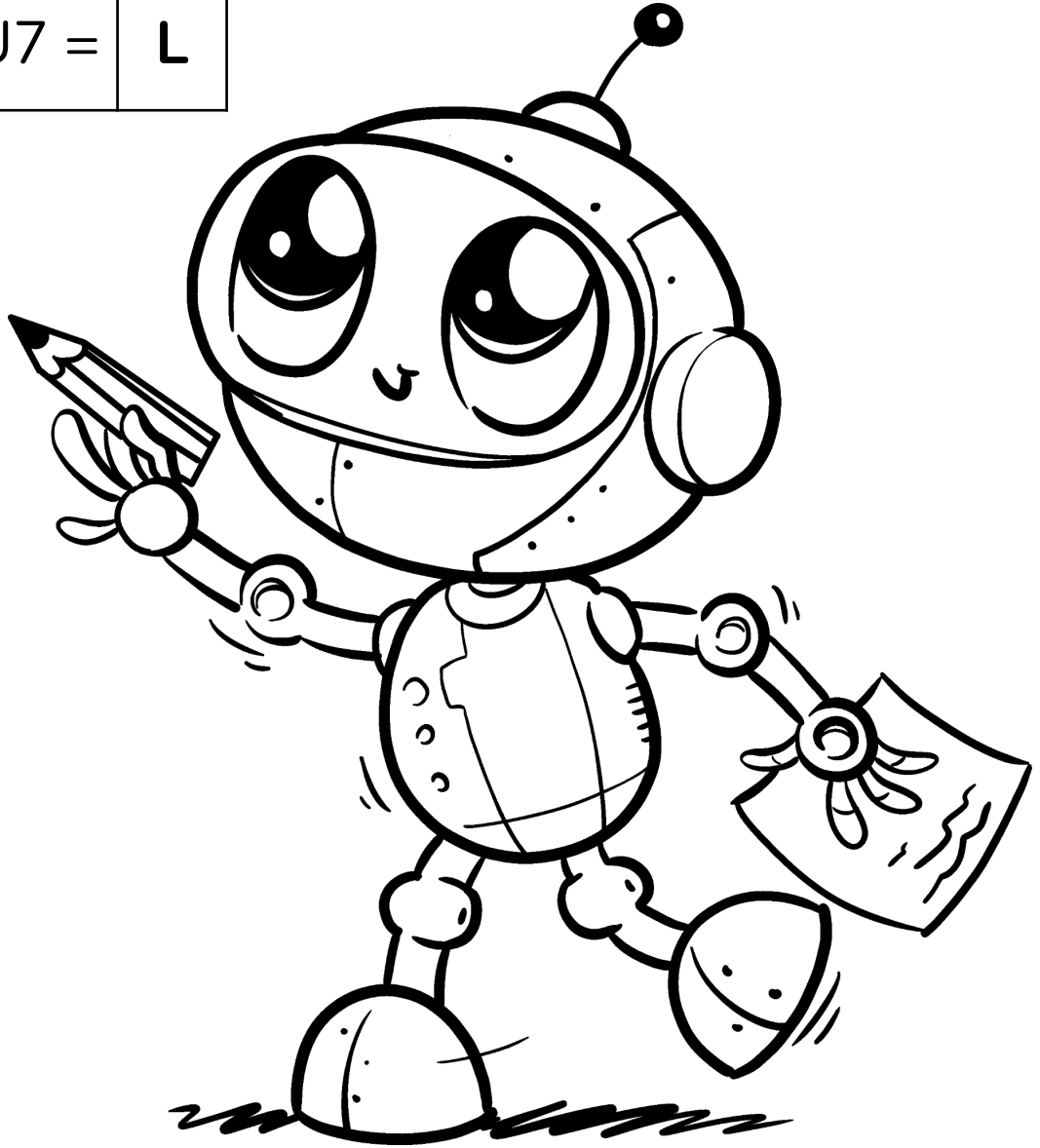


Hiçbir şey karmaşık değil, ama biraz alışılmadık.

Bipbop, lütfen değişkenleri, türlerini, isimlerini ve değerlerini bir kez daha göster:

| | |
|------------|-----|
| INT KZ18 = | 103 |
|------------|-----|

| | |
|------------|---|
| CHAR BU7 = | L |
|------------|---|



| | |
|--------------|-----|
| STRING NK1 = | SUN |
|--------------|-----|

| | |
|-------------|-------|
| FLOAT AW7 = | 999.3 |
|-------------|-------|

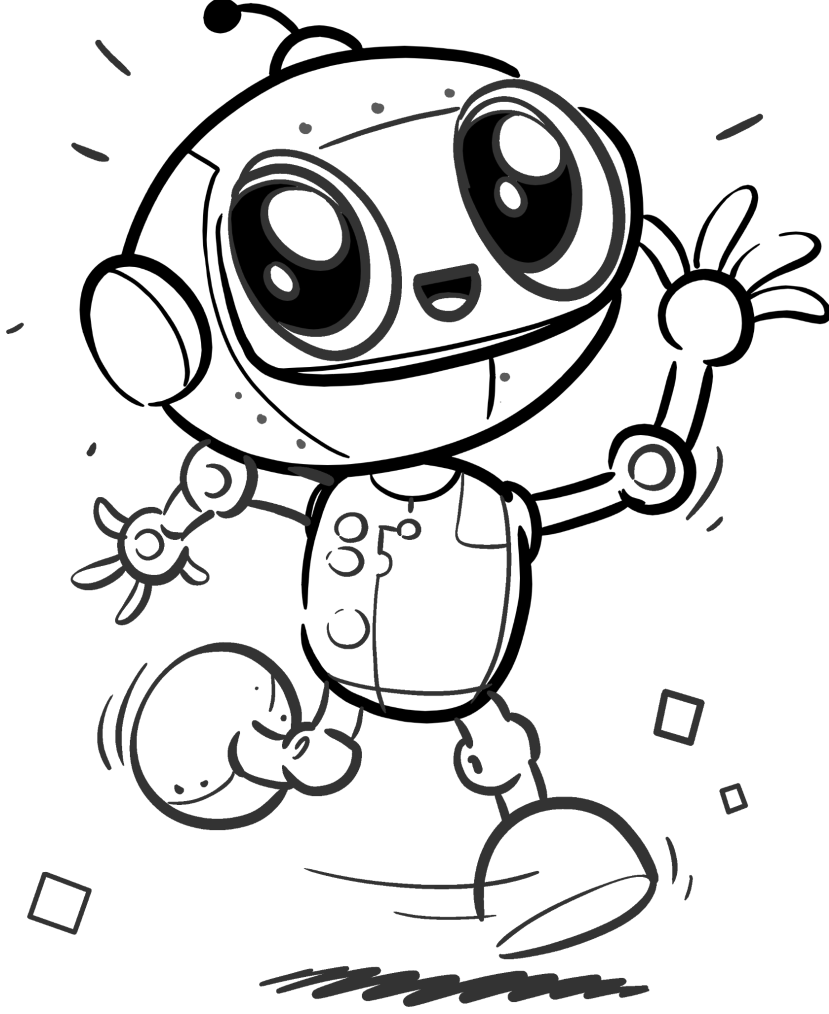
Bugün Bipbop şunları öğrendi:

- Robotlar ve herhangi bir elektronik cihazın RAM'i - rastgele erişimli belleği vardır.
- RAM, devasa bir graf kağıdı veya bir tabloya çok benzer.
- Genellikle, RAM'in her hücresinde bir rakam veya harf saklanabilir.
- Bir değişken, bir veya daha fazla hücrede bir bütün bilgi parçasının saklandığıdır.
- Değişken hücrelere farklı isimler verilir ve bir hücreyi diğerinden ayırt etmek için kullanılır.
- Değişkenler üzerindeki işlemler genellikle sağdan sola doğru yapılır. Bu biraz alışılmadık olabilir.

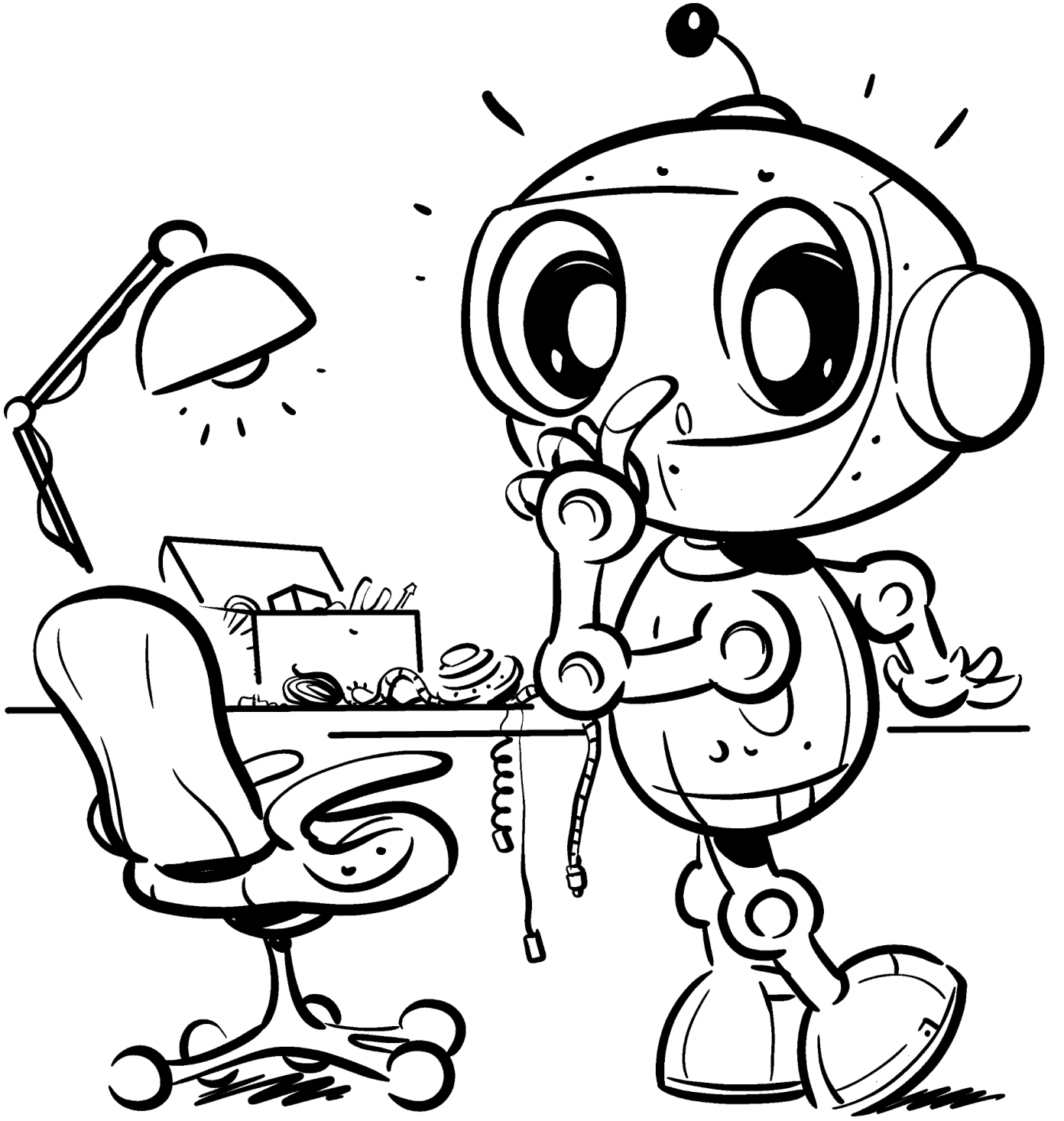
Bu, hücrelerin - değişkenlerin dünyasına
heyecan verici bir yolculuktu!

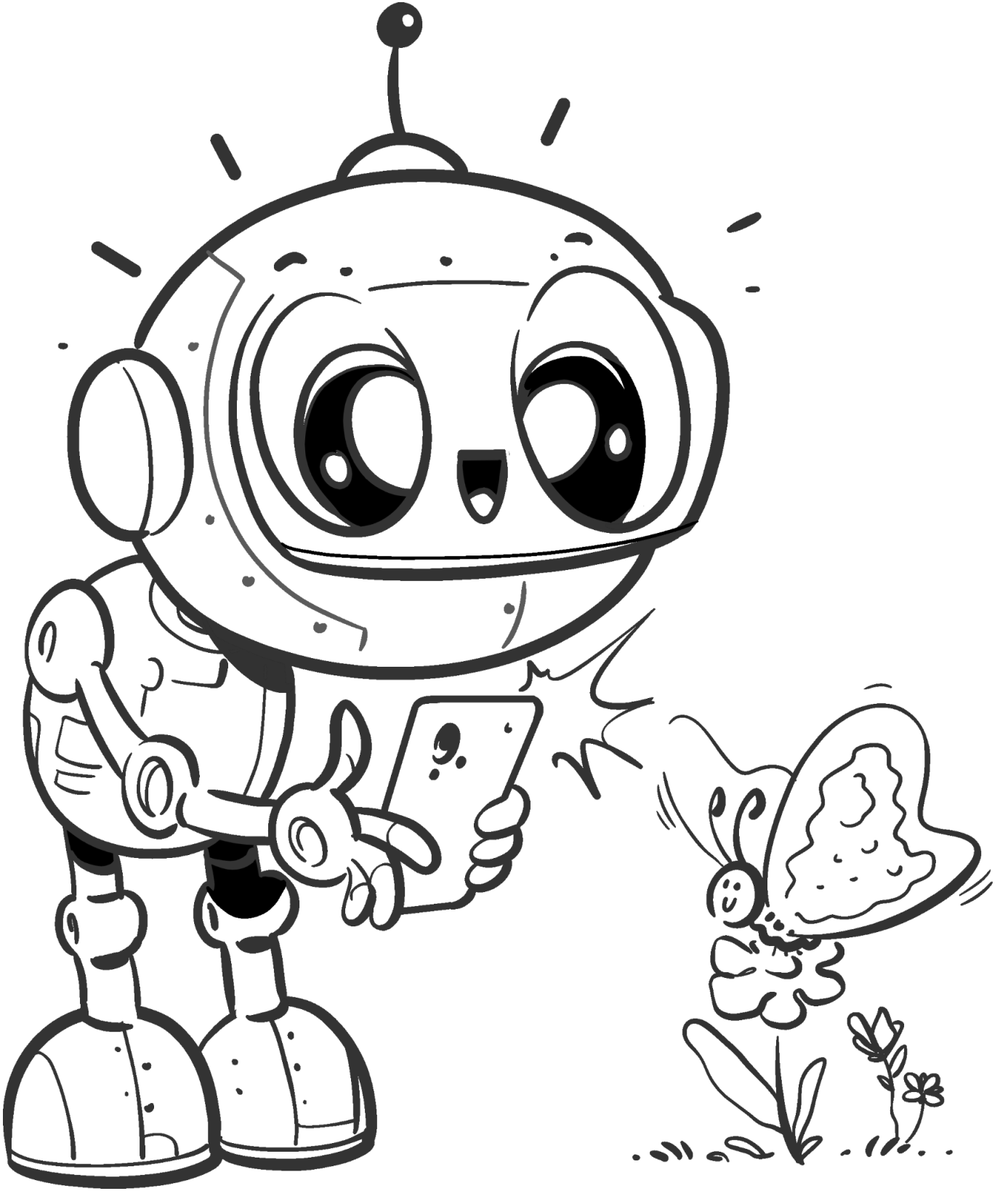
Robot Bipbop ile ilgili daha fazla hikaye ve materyali yazarın resmi web sitesinde bulabilirsiniz:

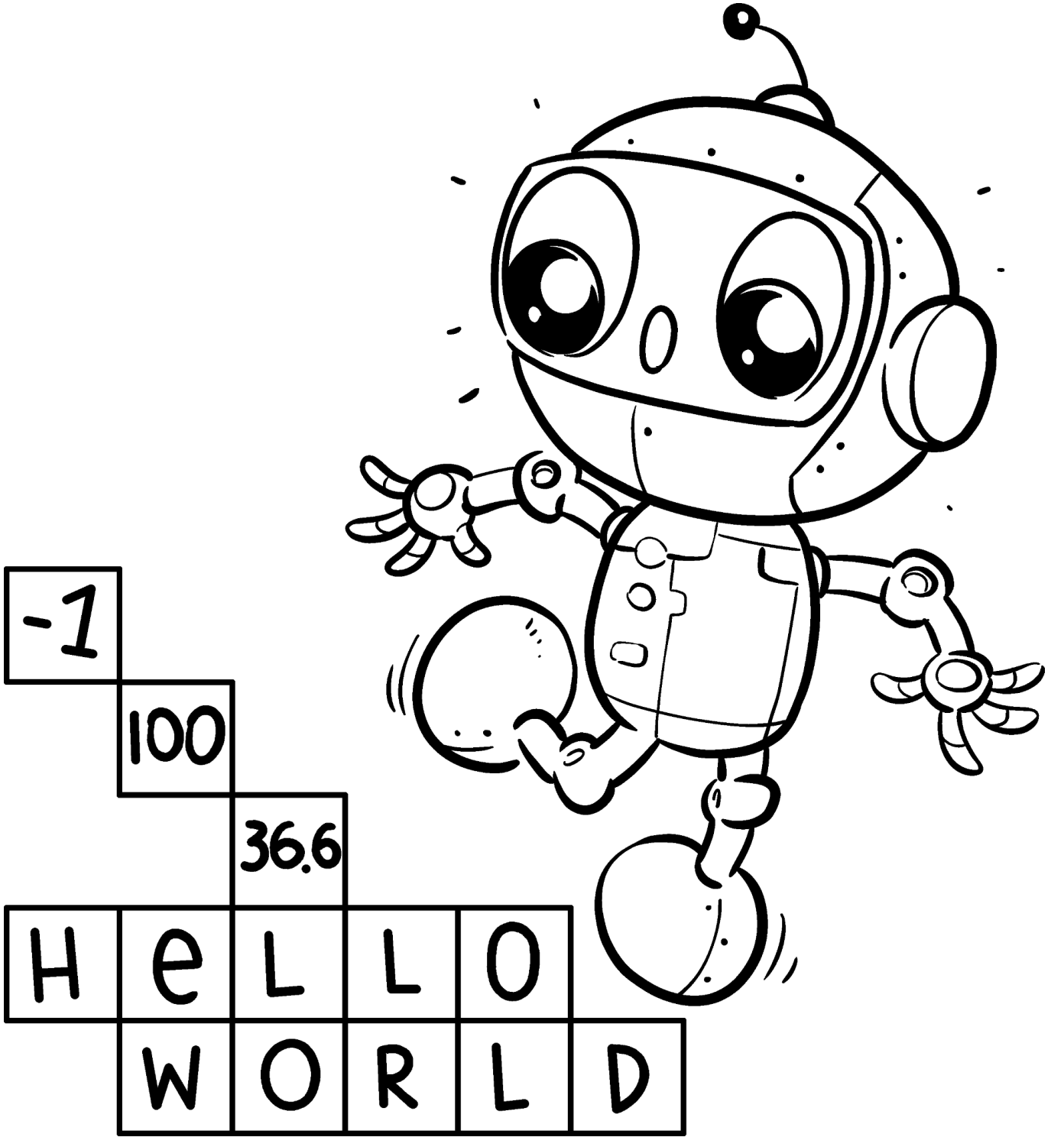
izykin.com

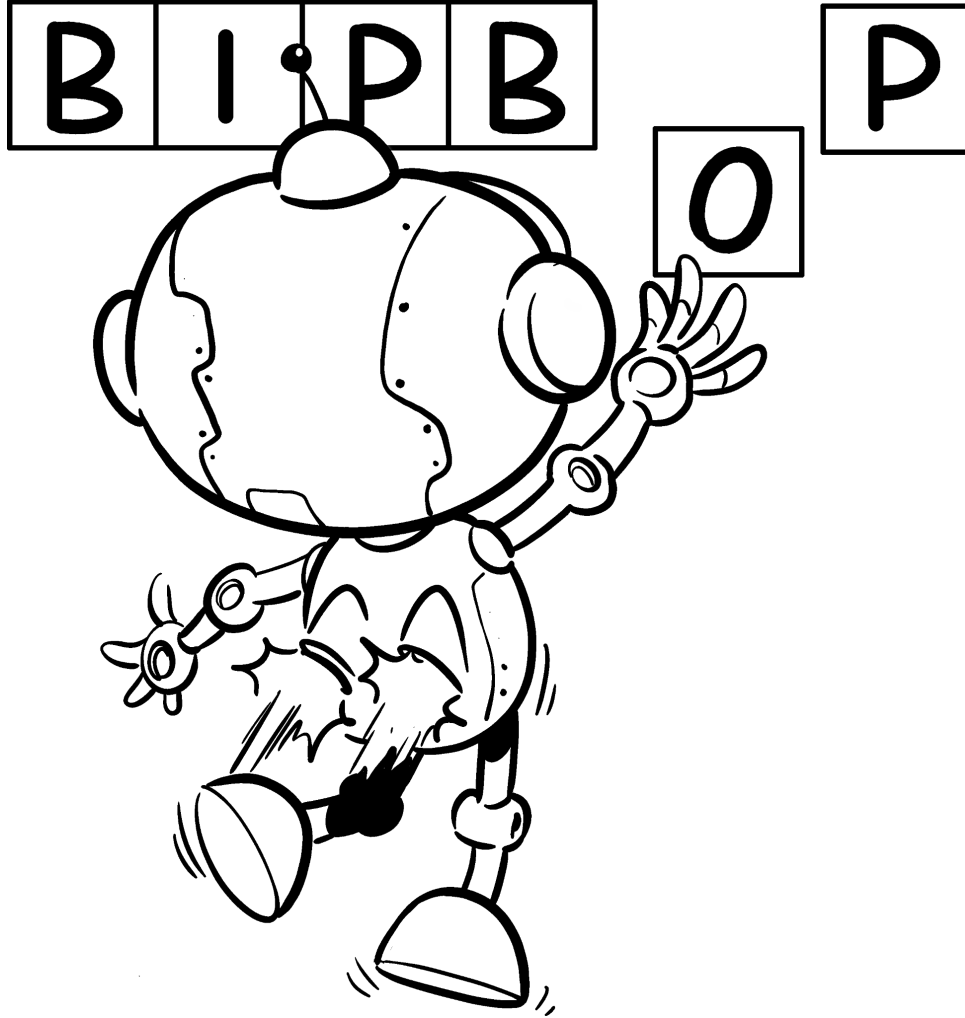


İlya Zıkin, çocukların ve ebeveynlerinin birlikte keyifli zaman geçirmelerine ve temel bilgisayar teknolojisi kavramlarını öğrenmelerine yardımcı olan Bipbop robotu hakkındaki hikayelerin yazarıdır.









İlya Zıkin - fikir, karakterler ve hikayelerin yazarıdır.

Andrey Ermolaev - karakter ressamıdır.

Sergey Vavilov - kitapların resimleyicisidir.

Robot Bipbop karakteri, diğer karakterler, hikayeler ve seriye ait diğer materyaller telif hakkına tabidir ve İlya Zıkin proje sahibine aittir.

